

# INFORMATYKA 1

## Spis działów i tematów



### Obsługa myszy komputerowej

- M.1.** Pojedyncze kliknięcia. Nazywanie elementów zestawu komputerowego
- M.2.** Pojedyncze kliknięcia. Utrwalenie nazewnictwa elementów zestawu komputerowego
- M.3.** Pojedyncze kliknięcia w mniejsze obiekty
- M.4.** Szybkie klikanie w pojawiające się obiekty. Rozróżnianie grzybów jadalnych i trujących
- M.5.** Szybkie klikanie w poruszające się obiekty
- M.6.** Rysowanie wzoru kursorem
- M.7.** Podwójne kliknięcia. Porządek na biurku
- M.8.** Podwójne kliknięcia. Prawidłowa postawa przy komputerze
- M.9.** Przeciąganie obiektów myszką
- M.10.** Przeciąganie obiektów myszką. Orientacja przestrzenna. Wzajemne położenie obiektów
- M.11.** Przeciąganie obiektów myszką. Orientacja przestrzenna. Lewa i prawa
- M.12.** Rysowanie wzoru kursorem z przytrzymaniem przycisku myszy
- M.13.** Utrwalenie zdobytych dotychczas umiejętności obsługi myszy



### Nauka liter i pisania na klawiaturze

- K.1.** *o a i e u*
- K.2.** *m t d l*
- K.3.** *k y* klawisz [Spacja]
- K.4.** *s j w r*
- K.5.** *p b c g*
- K.6.** *z n f h*
- K.7.** Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe litery bez *q, v, x* oraz bez polskich znaków
- K.8.** *O A I E U*
- K.9.** *M T D L*
- K.10.** *K Y . , ?*
- K.11.** *S J W R !*
- K.12.** *P B C G*
- K.13.** *Z N F H*
- K.14.** Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe i wielkie litery bez *q, v, x* oraz bez polskich znaków

**K.15.** *a e z*

**K.16.** *ó ł*

**K.17.** *n c*

**K.18.** *s z*

**K.19.** *Z Ł C S Z*

**K.20.** *q v x Q V X*

**K.21.** Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe i wielkie litery



## Wstęp do programowania

- P.1.** Zgubione przedmioty. Rozwiązywanie prostych zagadek logicznych
- P.2.** Kolorowa mozaika. Odczytywanie prostych sekwencji kolorów
- P.3.** Domino. Układanie prostych sekwencji
- P.4.** Obrazki. Układanie obrazków w logicznym porządku
- P.5.** Zbieranie kasztanów. Obsługa strzałek na klawiaturze
- P.6.** Ustawianie zwierząt. Orientacja przestrzenna i jednoczesna obsługa myszy i strzałek na klawiaturze
- P.7.** Szlaczek 1. Odczytywanie i odtwarzanie sekwencji poleceń. Mysz
- P.8.** Szlaczek 2. Odczytywanie i odtwarzanie sekwencji poleceń. Strzałki na klawiaturze
- P.9.** Wstęp do UFO. Odczytywanie i odtwarzanie sekwencji sterujących obiektem



## Programowanie wizualne – UFO

- U.1, U.2, U.3.** UFO – podstawy
- U.4.** Omijanie przeszkód
- U.5, U.6, U.7, U.8, U.9, U.10.** Zbieranie baterii
- U.11.** Ograniczona liczba klocków
- U.12.** Pętle – wprowadzenie
- U.13, U.14, U.15.** Pętle – zadania podstawowe
- U.16.** Pętle z wieloma klockami – wprowadzenie
- U.17, U.18, U.19, U.20.** Pętle – poziom średnio zaawansowany
- U.21, U.22, U.23.** Stacjonarne Kosmo-Robale (błędy)
- U.24, U.25, U.26, U.27.** Pętle – poziom trudny
- U.28, U.29, U.30.** Ruchome Kosmo-Robale (błędy)



## Programowanie wizualne – Pan Ołówek

**0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5.** Rysowanie wzoru – podstawowe figury

**0.6, 0.7, 0.8.** Rysowanie po przekątnej

**0.9.** Podnoszenie i przykładanie Pana Ołówka

**0.10, 0.11, 0.12.** Figury średnio zaawansowane

**0.13.** Zmiana pozycji startowej

**0.14, 0.15.** Figury zaawansowane

**0.16.** Pętle – wprowadzenie

**0.17.** Pętle z wieloma klockami – wprowadzenie

**0.18, 0.19.** Bardzo trudne pętle